

# **LAPORAN SKRIPSI**

## **APLIKASI GAME PENGENALAN RUMAH ADAT DI INDONESIA**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem  
Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



**PROGAM STUDI *GAME* TEKNOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

### APLIKASI GAME PENGENALAN RUMAH ADAT DI INDONESIA

Diajukan oleh :

**DENNY GUNAWAN**

13.07.0015

Telah disetujui, 11 Agustus 2020

Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Alb. Dwivoga Widianoro, S.Kom., M.Kom.

Dr. Bernardinus Harnadi, Ph. D

NPP: 058.1.2015.296

NPP : 058.1.1994.158

Mengetahui / menyetujui  
Keprosesi Sistem Informasi,

Alb. Dwivoga Widianoro, S.Kom., M.Kom.

NPP: 058.1.2015.296

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Denny Gunawan

NIM : 13.07.0015

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul  
**“APLIKASI GAME PENGENALAN RUMAH ADAT DI INDONESIA.”**  
tersebut bebas dari plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka  
bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 11 Agustus 2020



Denny Gunawan

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “APLIKASI GAME PENGENALAN RUMAH ADAT DI INDONESIA.”

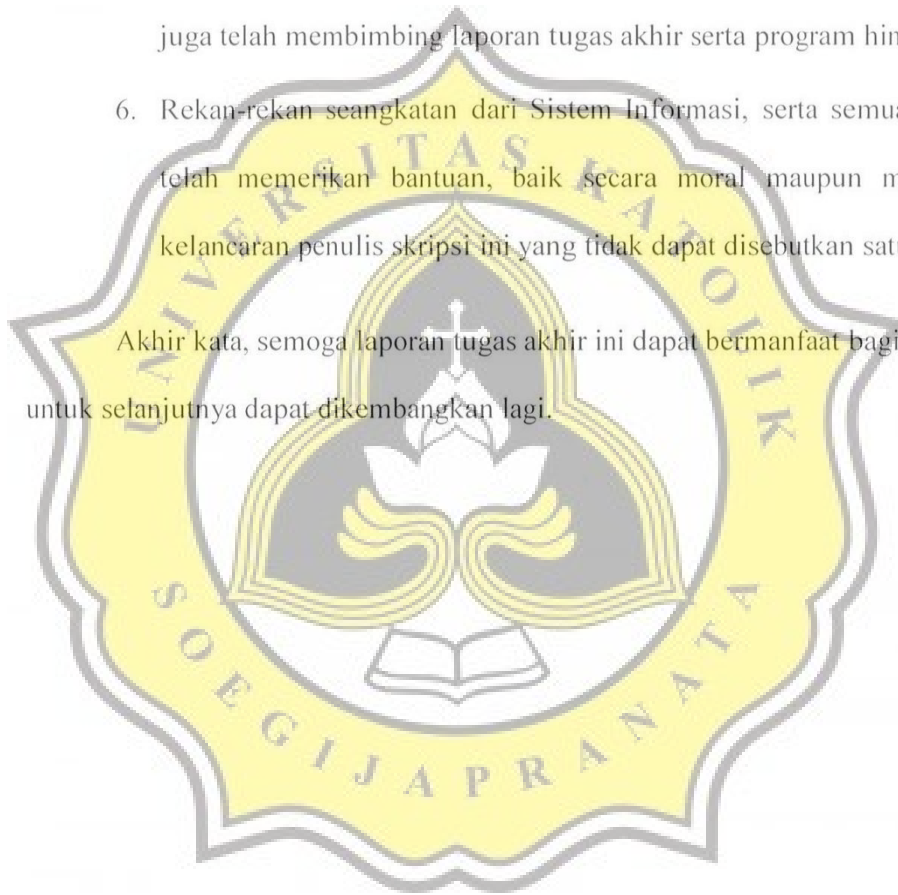
Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir dari penulis dalam rangka menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak memperoleh bantuan berupa dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberkati proses pembuatan game dan penyusunan laporan skripsi.
2. Keluarga besar serta orang tua yang selalu mendampingi proses skripsi.
3. Bapak Aji selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata.

4. Albertus Dwi Yoga Widianoro, S.Kom. M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dan juga selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membimbing laporan tugas akhir serta program hingga selesai.
5. Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD, selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing laporan tugas akhir serta program hingga selesai.
6. Rekan-rekan seangkatan dari Sistem Informasi, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun material demi kelancaran penulis skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, untuk selanjutnya dapat dikembangkan lagi.



Semarang, 11 Agustus 2020

Denny Gunawan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denny Gunawan  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“APLIKASI GAME PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA”**, Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 11 Agustus 2020



Denny Gunawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR .....	3
KATA PENGANTAR.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.7</b>	
ABSTRAK.....	7
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1 <b>Latar Belakang</b> .....	11
1.2 <b>Rumusan Masalah</b> .....	13
1.3 <b>Tujuan Penelitian</b> .....	13
2.9 <b>Gameplay</b> .....	17
3.1 <b>Metode Penelitian</b> .....	19
3.2 <b>Subyek Penelitian</b> .....	19
3.3 <b>Lokasi</b> .....	19
3.4 <b>Pengembangan Game</b> .....	20
3.6 <b>Perancangan Game</b> .....	21
3.7 <b>Kerangka Pikiran</b> .....	26
4.1 <b>Konsep Permainan</b> .....	27
4.2 <b>Gameplay</b> .....	28
4.2.1 <i>Belajar Rumah Adat</i> .....	28
4.2.2 <i>Instruksi</i> .....	29
4.2.3 <i>Level Selection</i> .....	30
4.2.4 <i>Game</i> .....	30
4.2.5 <i>Nyawa</i> .....	31
4.2.7 <i>Scoring</i> .....	31
4.2.8 <i>Game Over</i> .....	31
4.3 <b>Desain Grafis</b> .....	31
4.4 <b>Script</b> .....	35
4.5 <b>Pengujian Game</b> .....	50
4.5.1 <i>Wawancara Pertama</i> .....	51
4.5.2 <i>Wawancara Kedua</i> .....	51
4.5.3 <i>Wawancara Ketiga</i> .....	51



4.5.4 Wawancara Keempat.....	51
4.5.5 Pemahaman Game .....	51
4.5.6 Memainkan Game Berulang .....	52
4.5.7 Menyukai Game atau Tidak.....	53
4.5.8 Kekurangan dan Kelebihan.....	53
<b>BAB V KESIMPULAN.</b> ....	54
5.1 Kesimpulan.....	54





## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Flowchart Metode Pengembangan Permainan.....	20
Gambar 3. 2 Diagram media bermain game .....	21
Gambar 3. 3 Diagram frekuensi bermain game .....	22
Gambar 3. 4 Diagram durasi bermain game .....	23
Gambar 3. 5 Diagram hal menarik dalam permainan.....	23
Gambar 3. 6 Diagram sebaran anak bermain game edukasi .....	24
Gambar 3. 7 Diagram minat anak terhadap pembelajaran rumah adat.....	24
Gambar 3. 8 Diagram minat anak terhadap game rumah adat.....	25
Gambar 3.9 Diagram dampak pengaruh baik game terhadap anak .....	25
Gambar 3. 10 Diagram kerangka pikiran.....	26
Gambar 4.1 Flowchart konsep Alur Game .....	27
Gambar 4.2 Tampilan belajar rumah adat.....	29
Gambar 4.3 Tampilan Instruksi Permainan .....	29
Gambar 4. 4 Tampilan Pemilihan level .....	30
Gambar 4. 5 Tampilan Utama Permainan.....	31
Gambar 4. 6 Tampilan Karakter Utama.....	32
Gambar 4. 7 Tampilan musuh utama.....	32
Gambar 4. 8 Tampilan musuh.....	33
Gambar 4. 9 Tampilan koin .....	33
Gambar 4. 10 Tampilan jumlah poin yang diperoleh .....	34
Gambar 4. 11 Tampilan jumlah nyawa.....	34
Gambar 4.12 Script Coin .....	36
Gambar 4.13 Script Enemy .....	36
Gambar 4.14 Script Jawaban .....	38
Gambar 4.15 Script Nyawa.....	38
Gambar 4.16 Script SceneController .....	42
Gambar 4.17 Script Timer .....	43
Gambar 4.18 Script Soal.....	50
Gambar 4. 19 Diagram tingkat kephahaman anak .....	52
Gambar 4. 20 Diagram tingkat keinginan anak bermain kembali .....	52
Gambar 4.21 Diagram tingkat kephahaman anak .....	53

## ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, beraneka ragam bahasa dan suku dari Sabang sampai dengan Merauke. Salah satu budaya yang mencolok di Indonesia adalah adanya rumah adat yang berbeda-beda di setiap wilayahnya. Namun seiring perkembangan jaman, budaya rumah adat semakin ditinggalkan, sehingga anak-anak saat ini tidak mengenal rumah adat di wilayah Indonesia. Peneliti merancang permainan edukasi berjudul “Rumah Adat” yang bertujuan untuk mengenalkan berbagai rumah adat di Indonesia secara interaktif kepada anak-anak. Pengenalan rumah adat di wilayah Indonesia dengan metode game edukasi diharapkan dapat membuat anak-anak semakin mengenal tentang budaya rumah adat di Indonesia.

Kata kunci: Rumah Adat, Game edukasi, Budaya

